

# GAME FUN EASY LEARN DEUTSCH UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN KELAS XI

**Cindy Amalia Trisna Putri**

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Surabaya

cindyputri16020094001@mahasiswa.unesa.ac.id

**Drs. H. Benny Herawanto Soesetyo, M.Psi.**

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Surabaya

## ABSTRAK

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di Indonesia. Dalam Kurikulum 2013 bahasa Jerman di Indonesia diajarkan pada jenjang pendidikan menengah atas. Dalam proses pembelajarannya, kesulitan dialami oleh peserta didik karena setiap kata benda dalam bahasa Jerman memiliki jenis kelamin atau artikel yang tidak bisa diubah. Selain itu peserta didik sekarang hampir semua sudah membawa telepon genggam ke sekolah. Alangkah baiknya jika telepon genggam tersebut dimanfaatkan sebagai alat untuk belajar bahasa dengan menggunakan permainan edukasi bernama *Fun Easy Learn Deutsch*. Belajar bahasa dengan bermain akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi serta peserta didik tidak akan merasa bahwa mereka sedang belajar (Ariani dan Haryanto, 2010:30). Game *Fun Easy Learn Deutsch* adalah aplikasi permainan edukasi yang digunakan untuk belajar bahasa, dalam hal ini bahasa Jerman. Game ini dapat menjadi alternatif untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi bagi peserta didik dengan tingkat kesukaran mudah dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi baru dalam pembelajaran secara mudah dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana penggunaan game *Fun Easy Learn Deutsch* dalam pembelajaran Bahasa Jerman kelas XI. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan jenis studi pustaka. Data dikumpulkan dengan cara analisis. Teknik analisis dilakukan untuk mengetahui apakah game ini sesuai dengan syarat dan kriteria sebagai media pembelajaran dan bagaimana penggunaan game *Fun Easy Learn Deutsch* dalam pembelajaran Bahasa Jerman dengan materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 kelas XI semester 1. Hasil penelitian menghasilkan game *Fun Easy Learn Deutsch* dalam penggunaannya dapat pada awal pembelajaran sebagai pengantar materi awal serta mengetahui pengetahuan awal peserta didik dalam suasana menyenangkan karena mengenalkan materi dengan cara bermain melalui telepon genggam.

**Kata Kunci :** Game, Media Pembelajaran, Pembelajaran bahasa

## ABSTRACT

German is one of the foreign languages taught in Indonesia. In the 2013 curriculum, German language in Indonesia is taught at the senior secondary level. In the learning process, students feel some difficulties because every noun in German has a gender or an article that

cannot be changed. Besides that, almost all students now carry cellphones to school. It would be nice if the cell phone was used as a tool to learn languages using an educational game called Fun Easy Learn Deutsch. Learning languages by playing will make it easier for students to understand the material and students will not feel that they are learning (Ariani and Haryanto, 2010: 30). Fun Game Learn Easy Deutsch is an educational game application used to learn languages, in this case German. Learning languages by playing will make it easier for students to understand the material and students will not feel that they are learning (Ariani and Haryanto, 2010: 30). Fun Easy Learn Deutsch is an educational game application used to learn languages. In this case, German. This game can be an alternative to assist educators in delivering material to students with easy difficulty levels and can help students to understand new material in learning process easily and fun. The purpose of this study is to describe how to use the Fun Easy Learn Deutsch game in learning German XI grade. This research was conducted with a qualitative method with the type of literature study. Data is collected through analysis. The analysis technique is used to find out whether this game is following the terms and criteria as a learning medium and how to use the Fun Easy Learn Deutsch game in learning German with materials that are in line with the 2013 curriculum class XI semester 1. The results of the study described that game Fun Easy Learn Deutsch can be used at the beginning of learning as early introduction to initial material and to know the initial knowledge of learners in a fun atmosphere for introducing material in a way to play through mobile phones.

**Keywords :** Game, Learning Media, Language Learning

## PENDAHULUAN

Bahasa Jerman adalah bahasa yang menduduki urutan ke 11 yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Dalam belajar bahasa terdapat empat keterampilan yang perlu dikuasai menurut Wispandono (2012:216) yaitu mendengar, membaca, berbicara dan menulis. Berdasarkan pendapat Dewi dan Budiana (2018:5) untuk mewujudkan pembelajaran bahasa yang efektif seorang pengajar tidak mungkin selalu menyampaikan materi secara verbal, maka dari itu pengajar membutuhkan media belajar sebagai alat bantu yang berisikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Kemampuan berbahasa yang aktif reseptif pada hakikatnya merupakan proses *decoding* atau kemampuan untuk berbahasa yang diutarakan oleh pihak lain, dan yang dimaksud oleh pihak lain tersebut adalah penyampaian melalui

sarana bunyi atau tulisan seperti halnya peran bantuan media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Nurjamal (2011:131).

Peneliti memiliki sebuah referensi berupa permainan edukasi yang terdapat di *Google Play Store* dalam perangkat Android yang bernama *Fun Easy Learn Deutsch*. Sebuah aplikasi bermain yang diproduksi oleh developer *Fun Easy Learn* yang dirilis pada tahun 2014 dan telah dapat diunduh pada *Play Store* atau *App store* dengan fungsi untuk pembelajaran bahasa, didalamnya terdapat 15 tema yang terbagi dalam 140 subtema. Tingkatan dalam permainan ini terletak dalam tingkatan untuk pemula (*Anfänger*) yang dapat dilihat melalui keterangan pada poin menu dalam aplikasi tersebut. Permainan ini berisikan berbagai macam kosakata bahasa Jerman yang bila di

sesuaikan dengan kurikulum 2013, materi dalam permainan ini dimulai dari tingkatan kelas XI. Sesuai dengan kurikulum 2013 untuk pelajaran bahasa Jerman kelas XI, maka tema yang dipilih adalah "*Familie*". Jenis Media pembelajaran tentu beragam, serta untuk dikatakan sebuah media pembelajaran tentunya harus memenuhi syarat dan kriteria media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan media Fun Easy Learn Easy Deutsch dalam pembelajaran Bahasa Jerman kelas XI?. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media media Fun Easy Learn Deutsch dalam pembelajaran Bahasa Jerman kelas XI.

Kajian pustaka yang terkait dengan penelitian ini adalah media pembelajaran, game *Fun Easy Learn Deutsch*, Pembelajaran bahasa dan Kurikulum 2013.

Association of Education and Communication Technology (AECT) membatasi mengenai medium yaitu segala bentuk yang dipakai untuk menyalurkan informasi atau pesan. Media yang digunakan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran (Satrianawati, 2018:6). Sejalan dengan pernyataan Gagne (dalam Jalmur, 2016:3) yang mengungkapkan bahwa media adalah komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menstimulus untuk pembelajaran.

Martin dan Briggs (dalam Sumiharsono dan Hasanah, 2017:10) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berisi segala sumber yang dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan pembelajar yang

dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak dalam perangkat keras.

Jenis media pembelajaran pun beragam. Berdasarkan Taksonomi Brezt (dalam Jalmur, 2016:11) media dikelompokkan menjadi 8 kategori yaitu: (1) media audiovisual gerak, (2) media audiovisual diam, (3) media audio semu gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Selain itu Yudhi (2012:54) mengklasifikasikan media berdasarkan indera manusia yang sering digunakan dalam pembelajaran, media tersebut dikelompokkan menjadi 4 antara lain media audio, visual, audio visual, dan multimedia.

Media tentu dibuat tidak dengan asal melainkan memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing, Sadiman (dalam Jalmur, 2016:6) menyebutkan fungsi media antara lain:

- a. Memperjelas penyampaian pesan
- b. Meningkatkan keinginan belajar sehingga peserta didik dapat belajar sesuai kemampuan dan minat serta mengatasi sikap pasif yang ada dalam diri peserta didik.
- c. Menyiasati terbatasnya ruang, waktu, dan kemampuan indra, seperti benda yang terlalu besar atau kejadian-kejadian masa lalu.
- d. Memberikan sebuah gairah yang sama, penyamaan persepsi dan pengalaman peserta didik terhadap materi belajar.

Hampir sama dengan Sadiman, Wina (dalam Saifudin, 2018:133) mengatakan bahwa terdapat fungsi pokok media pembelajaran yaitu:

- a. Menangkap peristiwa atau objek
- b. Menumbuhkan keinginan dan motivasi belajar peserta didik

- c. Memanipulasi objek, peristiwa, atau keadaan tertentu
- d. Mengatasi keterbatasan pengalaman, ruang kelas dan dapat menimbulkan sebuah interaksi langsung antara lingkungan dengan peserta didik serta mengontrol kecepatan belajar siswa.

Media pembelajaran tentu memiliki kriteria dalam pemilihannya. Susilana dan Riyana (2009:70) mengemukakan terdapat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, antara lain (1) sesuai dengan kondisi, fasilitas, dan waktu, (2) telah teruji secara teori, bukan karna kesenangan pendidik terhadap suatu media, (3) sesuai dengan gaya belajar peserta didik, (4) sesuai dengan karakteristik peserta didik, (5) sejalan dengan materi pembelajaran yang akan di ajarkan, dan yang paling terpenting (7) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tak hanya kriteria, media pembelajaran yang baik harus memenuhi syarat-syarat sehingga dalam pemakaiannya dapat efisien. Suyanto (dalam Sudarwati dan Raharjo (ed), 2018:58-59) menyebutkan syarat-syarat media pembelajaran antara lain: (1) mempunyai makna dan tujuan, (2) mudah dan praktis dalam penggunaannya, (3) menarik dan menantang tetapi juga aman, (4) kaya akan pesan dan informasi, (5) membuat belajar lebih mudah, dan (6) sesuai dengan keadaan jiwa dan perkembangan anak. Selain itu Menurut Simamora (2009:65) syarat- syarat media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran hendaknya dapat menumbuhkan motivasi peserta didik
- b. Merangsang peserta didik untuk mengingat-ingat materi yang telah dipelajari disamping mempelajari materi yang baru

- c. Memberikan stimulus pada peserta didik untuk memberi tanggapan, mendorong agar melakukan praktik dengan baik dan benar, serta menjalin umpan balik.

Pemanfaatan Media Pembelajaran menurut Arif S. Sadiman (dalam Munadi, 2012:208) dibagi menjadi 2, yaitu pemanfaatan media dalam kelas atau ruang dan pemanfaatan media di luar kelas. Langkah-langkah yang perlu di perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam kelas antara lain:

- a. Persiapan pendidik: pada tahap ini pendidik menentukan tujuan yang akan dicapai dengan menggunakan media Pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan disertai strategi penyampaianya.
- b. Persiapan kelas: menyiapkan peralatan kelas dan menyiapkan siswa dari sisi tugas. Tugas dalam hal ini agar peserta didik dapat mencatat, menganalisis, mengkritik, menanggapi, mengikuti, dan lain-lain.
- c. Penyajian atau pelaksanaan: mengaplikasikan media sesuai dengan karakteristiknya.
- d. Langkah lanjutan dan aplikasi: setelah penggunaan media perlu dilakukannya kegiatan belajar sebagai tindak lanjut seperti diskusi atau pemberian tugas lain.

Anwar dalam bukunya Menjadi Guru Profesional (2018:124) menyebutkan terdapat tiga tahapan dalam menggunakan media pengajaran, antara lain:

- a. Persiapan. Dalam tahap ini pengguna ataupun pendidik hal ketika akan mengoperasikan media, yaitu: (1) membaca buku panduan dan menyiapkan bahan penyerta, (2) menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk menggunakan media, (3) menentukan sasaran media tersebut, dapat digunakan secara

- individual atau kelompok, (4) mengatur tatanan penggunaan agar peserta didik dapat menerima pesan secara baik dan jelas.
- b. Pelaksanaan (penyajian dan penerimaan). Berusaha mencegah hal-hal yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian, dan konsentrasi peserta didik ketika menggunakan media.
  - c. Tindak lanjut. Hal ini dilakukan dengan tujuan memantapkan pemahaman peserta didik terhadap pokok materi yang akan diutarakan melalui media. Dalam menggunakan media hendaknya dilakukan kegiatan evaluasi dengan tujuan menilai apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Bentuk evaluasinya pun bisa beragam, seperti tes, observasi, remedial, pengayaan, latihan atau pengayaan.

#### Game 'Fun Easy Learn Deutsch'

Aplikasi permainan berbasis Android *Fun Easy Learn Deutsch* adalah salah satu aplikasi permainan edukasi yang dirancang untuk pembelajaran bahasa, dalam hal ini bahasa Jerman. Aplikasi ini terdiri dari 15 tema dan 140 subtema. Setiap kata yang terdapat di dalamnya secara otomatis diterjemahkan dalam bahasa ibu dengan pelafalan kata, transkripsi fonetik dan gambar yang menyertainya. Permainan ini terdiri dari tiga tingkatan kesukaran yaitu Pemula (*Anfaenger*), Menengah (*Mittlestufe*), dan Mahir (*Fortgeschritten*). Aplikasi permainan edukasi ini menggunakan sistem *Spin Categories* atau memutar kategori yaitu pengguna dapat memilih secara acak sesuai keinginan antara topik, subtopik dan game pembelajaran yang ingin dimainkan. Dalam permainannya terdapat 7 jenis permainan antara lain mencocokkan kata (*Entsprechen Worte*), dengar dan pilih (*Hoeren und Waehlen*),

menulis kata (*Wort schreiben*), dengar dan tulis (*Hoeren und Schreiben*), pilih gambar (*Bild finden*), memilih kata sesuai gambar (*Wort Waehlen*), dan kosakata (*Wortschatz*). Aplikasi permainan ini juga tidak membutuhkan koneksi internet, jadi secara bebas pengguna dapat bermain sambil belajar dimanapun dan kapanpun.

Dalam belajar bahasa, pembelajar akan lebih baik dalam belajar bahasa tersebut jika mereka diberi kesempatan untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri (Azies dan Alwasilah, 1996:32). Dalam pembelajaran bahasa asing di kelas hendaknya peserta didik diberi kesempatan untuk berkreasi dan berinisiatif selain itu walaupun sudah terdapat silabus dan kurikulum, pendidik juga perlu untuk bertindak kreatif dan bervariasi dalam menerapkan teknik pembelajarannya (Sumardi (ed), 1996:28).

Kaufmann dan Vanderheiden (2009:152) mengatakan pemahaman tentang makna dan nilai dari latihan dan kegiatan baru dalam pembelajaran itu sangatlah penting bagi peserta didik. Selain itu Krashen dan Terrel (dalam Tarigan, 2009:52) mengatakan kegiatan yang cenderung mengarah pada pengetahuan dan keterampilan pembelajaran bahasa kedua atau asing sangatlah penting karena pembelajar harus menerima sebanyak mungkin informasi atau masukan dalam belajar bahasa kedua agar dapat dipahami.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka. Menurut Moleong (1998) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berisikan data yang sangat lengkap dan matang yang segala sesuatunya akan

sangat bergantung pada kedudukan peneliti (dalam Suharsimi 2013:24). Selain itu studi pustaka menurut Zed (20:3) serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat dan mengolah sumber pustaka. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari game *Fun Easy Learn Deutsch*. Setelah diperoleh data penelitian dilakukan dengan cara analisis isi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh data dari game *Fun Easy Learn Deutsch* yaitu 15 tema dan 144 sub tema dengan deskripsi tentang bagaimana cara memainkan 7 jenis permainan yang ada di dalamnya. Setelah itu dilakukan proses analisis yang pertama disesuaikan materi yang ada dalam game dengan Kompetensi Dasar kelas XI dalam kurikulum 2013. Dari analisis ini diperoleh tema berikut dengan sub temanya yang sesuai yaitu *Die Menschen, Die Äussere Erscheinung, Das Haus, Die Nahrungsmittel, Auswärts Essen, dan Die Arbeit*. Setelah itu dari 6 tema diatas dianalisis lagi berdasarkan kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum 2013 kelas XI semester 1 yaitu KD 3.2 dan 4.2 dan diperoleh tema dan subtema *Die Menschen (die Familie, die Beziehungen, die Ereignisse des Lebens)*, dan *Die Arbeit (die Berufe)*.

Setelah itu dilakukan proses analisis kesesuaian game *Fun Easy Learn Deutsch* sebagai media pembelajaran meliputi termasuk jenis media pembelajaran apa, kriteria media pembelajaran dan syarat media pembelajaran. Analisis pada tahap ini dilakukan berdasarkan sintesa dari teori dari para ahli. Hasil dari analisis ini

diperoleh bahwa game *Fun Easy Learn Deutsch* termasuk jenis media pembelajaran jenis multimedia. Game ini juga memenuhi 6 dari 7 kriteria media pembelajaran yaitu Sesuai dengan tujuan, Sesuai dengan materi pembelajaran, Sesuai dengan karakteristik peserta didik, Sesuai dengan teori, Sesuai dengan gaya belajar siswa, dan Kemudahan akses penggunaan. Untuk kriteria sesuai dengan kondisi lingkungan tidak memenuhi karena game ini hanya bisa digunakan jika terdapat perangkat elektronik saja, sehingga jika digunakan di tempat yang tidak terdapat sarana penunjang elektronik tidak memungkinkan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dihasilkan penggunaan game *Fun Easy Learn Deutsch* sebagai media pembelajaran dalam kelas dengan materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 bahasa jerman dengan memperhatikan kriteria media pembelajaran dan bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam kelas seperti berikut:

1. Pada tahap persiapan atau persiapan pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran terlebih dahulu kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran perlu diberitahukan kepada peserta didik agar dalam proses pembelajaran peserta didik dan pendidik sama-sama bertanggung jawab dan berusaha bersama dalam mewujudkannya. Selain itu pendidik perlu menyiapkan hal-hal yang berkaitan dengan media seperti tugas yang akan diberikan kepada peserta didik setelah penggunaan media dan penyampaian materi.
2. Pada tahap pelaksanaan pendidik memberikan gambaran tentang apa yang akan dipelajari pada semester 1

dalam pembelajaran bahasa jerman. Pada tahap awal ini pendidik dapat memanfaatkan game *Fun Easy Learn Deutsch* sebagai media pembelajaran sebagai pengenalan tentang anggota keluarga. Karena game ini digunakan dengan telepon genggam, maka pendidik perlu menjelaskan bagaimana cara penggunaannya terlebih dahulu dengan cara seperti berikut:

- a. Peserta didik dikenalkan mengenai aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch*.
- b. Peserta didik diminta untuk mengunduh aplikasi tersebut dari *Google Play* atau *App Store* atau peserta didik bisa mendapatkan aplikasi tersebut melalui aplikasi *Share it* bagi yang memilikinya, dengan konsep seperti bluetooth yaitu berbagi file. Bagi peserta didik yang tidak membawa atau tidak memiliki telepon genggam bisa menggunakannya bersamaan dengan teman sebangkunya.
- c. Peserta didik menginstall aplikasi *Fun Easy Learn Deutsch* pada ponsel mereka masing-masing.
- d. Pendidik menjelaskan bagaimana cara penggunaannya, mulai dari memilih tema yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, memilih sub tema kemudian mengarahkan peserta didik untuk memainkan permainan dari jenis permainan yang mana terlebih dahulu.
- e. Kemudian aplikasi tersebut dijalankan. Karena dalam kelas XI semester 1 materi yang diajarkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan keluarga maka pendidik mengarahkan peserta didik untuk memilih tema *die Menschen* terlebih dahulu kemudian memilih sub tema *die Familie*. Setelah itu memilih *wortschatz* (kosakata) sebagai materi awal yang berisikan

anggota keluarga. Setelah itu pendidik dapat memilihkan permainan apa yang dapat dimainkan selanjutnya. Dalam hal ini ketika game ini digunakan dalam skala kelas besar lebih baik ditetapkan terlebih dahulu urutan jenis permainan yang akan dimainkan mulai jenis satu sampai enam. Hal ini dikarenakan penggunaannya berjumlah besar dan agar pemanfaatannya lebih mengena serta teratur dan sistematis.

- f. Setelah satu sub tema telah dimainkan, pendidik bisa langsung melanjutkan menuju sub tema selanjutnya atau mengadakan tanya jawab, diskusi atau menambahkan materi lainnya untuk melengkapi kekurangan materi.
  - g. Sebagai cara untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, pendidik dapat meminta peserta didik untuk memainkan semua jenis permainan dalam sub tema tersebut dan skor akhir bisa dicatat dan pendidik dapat mengetahui seberapa tinggi pengetahuan awal peserta didik dan pada akhirnya dapat mengetahui mana peserta didik yang membutuhkan perhatian ekstra dalam pembelajaran bahasa jerman dan mana yang tidak.
3. Game ini juga bisa dimainkan di akhir pembelajaran sebagai bentuk review materi atau sebagai pengasahan lebih dalam terhadap materi yang telah diberikan atau sebagai sarana bermain sambil belajar.
  4. Tahap lanjutan dilakukan untuk memberikan materi yang lebih lengkap atau sebagai tahapan lanjut dalam proses belajar dan sebagai tindakan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang telah disampaikan

melalui media game *Fun Easy Learn Deutsch*. Tahap ini bisa dilakukan dengan cara memberikan penjelasan lebih lanjut, pemberian tugas, kegiatan diskusi, atau kegiatan evaluasi.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka peneliti mempunyai saran sebaiknya disamping penggunaan game ini dalam pembelajaran hendaknya didampingi buku ajar lain. Selain itu dalam penggunaannya dalam pembelajaran perlu adanya perhatian dan pengawasan dari pendidik agar peserta didik benar-benar memanfaatkan telepon genggamnya untuk menjalankan game tersebut bukan malah menggunakannya untuk hal lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alles Klar!. 2017. *5 fakta unik bahasa jerman* (Online). <https://allesklar.id/5-fakta-bahasa-jerman/> diakses pada 15 Februari 2019.
- Anwar, Muhammad. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenamedia.
- Ariani, Niken., Haryanto, Dany. 2010. *PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DI SEKOLAH: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Bedowi, Ahmad. 2015. *Mangement sekolah efektif: Pengalaman sekolah kusuma bangsa*. Jakarta: PT Pustaka Alfabet.
- Darmadi. 2018. *Asyiknya belajar sambil bermain: Menelisik Nilai-nilai permainan edukatif dan manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan*. Lampung: Guepedia
- Dewi, Putri., Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Eriyanto. 2011. *Analisis isi: Pengantar metodologi untuk penelitian ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitrah, Muhammad dan Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Penlitian kualitatif, tindakan kelas dan studi kasus*. Sukabumi: CV jejak.
- Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, Amir. 2019. *PTK Tematik Integratif Kajian Teori dan Praktik, Dilengkapi Contoh PTK SD, SMP, dan SMA Sesuai Kurikulum 2013*. Batu: Literasi Nusantara
- Hariwijaya. 2017. *Metodologi dan Teknik Penulisan Skripsi, Tesis & Disertasi*. Yogyakarta: Elmatara.
- Hidayati, Nurul dan Somad, Adi.A (ed). 2007. *Bahasa Indonesia untuk sekolah menengah kejuruan tingkat semenjana*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Hidayanto, Akhmad., Destyanto, Rahmawan., Iman, Rizky. 2018. *Bermain Untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai media pembelajaran yang efektif*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Hitzler, Sebastian., Zuern, Birgit., Trautwein, Friedrich. 2011. *Planspiele - Qualität und Innovation: Neue Ansätze aus Theorie und Praxis*. Norderstedt: Books und Demand GmbH.
- Ibrohim, Asori. 2018. *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS: Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*. Yogyakarta: LeutikaPrio
- Izzan, Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung.



Jalmur, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kufmann, Susan., dkk (ed). 2009. *Fortbildung für Kursleitende Deutsch als Zweitsprache, Volume 4*. Hueber Verlag.

Lapau, Buchari. 2012. *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dengan model pembelajaran, Strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Lismina. 2017. *Pengembangan kurikulum*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.

Munir. 2012. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nai, Firmina A. 2017. *Teori belajar dan pembelajaran implementasinya dalam pembelajaran bahasa indonesia di SMP, SMA, dan SMK*. Yogyakarta: deepublish.

Rahayu, Endang Muji. 2018. *Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar seni music pada materi notasi balok melalui pemanfaatan alat peraga lambing not dan tanda diam dalam permainan music esambel bagi siswa kelas viii-a SMP batik Surakarta semester 2 tahun pelajaran 2016/2017*. Jurnal Empirisme ed.24, vol 6, hal 107-115.

Rohani, Seri., Janan, Dahlia. 2012. *Terampil Berbahasa*. Malaysia: PTS Publications & Distributors Sdn Bhd.

Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan KTSP*. Jakarta: Prenamedia Group.

Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Shobirin, Ma'as. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Simamora, Roymond. 2009. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.

Solak, Ekrem. 2016. *Teaching Language Skills For Prosective English Teachers*. Ankara: Pelikan Tip.

Soetomo. 1993. *Dasar-dasar interaksi belajar mengajar*. Surabaya: Usana Offset Printing

Sudarwati, Emi., Rahardjo, Yonathan (ed). 2018. *Keterampilan guru abad 21*. Bojonegoro: Praktek mandiri.

Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sumiharsono, Rudy., Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Saifuddin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish

Syarifuddin, Ahmad. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative: Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jurnal

TA'BID Vol.16 no.1 edisi Juni. fakultas  
Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP  
UPI. 2007a. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*.  
Bandung: Intima.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP  
UPI. 2007b. *ILMU DAN APLIKASI  
PENDIDIKAN bagian 3: Pendidikan Disiplin  
Ilmu*. Bandung: IMTIMA

Wicaksono Andri., dkk. 2015. *Teori  
Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta:  
Garudhawaca.

Wispondono, Moch. 2018. *Buku Ajar  
Menguak Kemampuan Pekerja Migran*.  
Sleman: Deepublish.

Zakky. 2018. *Pengertian analisis menurut  
para ahli, KBBI, dan secara umum*. (Online).  
[https://www.zonareferensi.com/pengerti  
an-analisis-menurut-para-ahli-dan-secara-  
umum/](https://www.zonareferensi.com/pengertian-analisis-menurut-para-ahli-dan-secara-umum/) diakses pada 15 Februari 2019.

Zainiyati, Husniyatus S. 2018.  
*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
ICT. Konsep dan Aplikasi pada pembelajaran  
agama islam*. Jakarta: Kencana.

Zed, Mestika. 2008. *Metode penelitian  
kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor  
Indonesia.

# **FUN EASY LEARN DEUTSCH FÜR DEUTSCH SPRACHE UNTERRICHT KLASSE XI**

**Cindy Amalia Trisna Putri**

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst,  
Staatliche Universität von Surabaya  
Cindyputri16020094001@mhs.unesa.ac.id

**Drs. H. Benny Herawanto Soesetyo, M. Psi.**

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst,  
Staatliche Universität von Surabaya

## **AUSZUG**

Deutsch ist eine der Fremdsprachen, die in Indonesien unterrichtet werden. Im Lehrplan 2013 wird Deutsch in Indonesien auf der höheren Sekundarstufe unterrichtet. Im Lernprozess, fühlen sich die Schüler einige Schwierigkeiten, weil jedes Nomen in deutscher Sprache einen Artikel hat, die nicht geändert werden kann. Außerdem tragen alle Schüler Handys zur Schule. Es wäre schön, wenn das Handy als Werkzeug zum Erlernen von Sprachen mit einem Lernspiel namens "Fun Easy Learn Deutsch" verwendet würde. Sprachen lernen durch Spielen erleichtert es den Schülern, das Material zu verstehen, und sie werden nicht das Gefühl haben, dass sie lernen (Ariani und Haryanto, 2010: 30). "Fun Easy Learn Deutsch ist eine Lernspielanwendung zum Erlernen von Sprachen. In diesem Fall Deutsch. Dieses Spiel kann eine Alternative sein, um Pädagogen bei der Bereitstellung von Material für Schüler mit einfachen Schwierigkeitsgraden zu unterstützen und den Schülern dabei zu helfen, neues Material im Lernprozess mit Leichtigkeit und Spaß zu verstehen. Das Ziel dieser Untersuchung ist, wie das Spiel Fun Easy Learn Deutsch zum Erlernen der deutschen XI-Klasse verwendet wird, zu beschreiben. Dieser Untersuchung benutzt mit einer qualitativen Methode mit der Literaturstudie durchgeführt. Daten werden durch Analyse gesammelt. Die Analysetechnik wird verwendet, um herauszufinden, ob das Spiel wird nach den Bedingungen und Kriterien als Lernmedium und wie verwenden das 'Fun Einfach Deutsch lernen' Spiel in Deutschunterricht mit Materialien, die im Einklang mit den 2013 Lehrplan Klasse XI Semester. Die Ergebnisse der Studie beschrieben, dass Spiel 'Fun Einfach Deutsch lernen' als frühe Einführung am Anfang Ausgangsmaterial des Lernens verwendet werden kann, und Vorwissen der Lernenden in einer angenehmen Atmosphäre in einer Art und Weise zu spielen durch mobile für die Einführung Telefone zu wissen.

**Schlüsselwörter:** Spiel, Lernmedien, Sprachenlernen

## **ABSTRACT**

German is one of the foreign languages taught in Indonesia. In the 2013 curriculum, German language in Indonesia is taught at the senior secondary level. In the learning process, students feel some difficulties because every noun in German has a gender or an article that cannot be changed. Besides that, almost all students now carry cellphones to school. It would be nice if the cell phone was used as a tool to learn languages using an educational

game called Fun Easy Learn Deutsch. Learning languages by playing will make it easier for students to understand the material and students will not feel that they are learning (Ariani and Haryanto, 2010: 30). Fun Game Learn Easy Deutsch is an educational game application used to learn languages, in this case German. Learning languages by playing will make it easier for students to understand the material and students will not feel that they are learning (Ariani and Haryanto, 2010: 30). Fun Easy Learn Deutsch is an educational game application used to learn languages. In this case, German. This game can be an alternative to assist educators in delivering material to students with easy difficulty levels and can help students to understand new material in learning process easily and fun. The purpose of this study is to describe how to use the Fun Easy Learn Deutsch game in learning German XI grade. This research was conducted with a qualitative method with the type of literature study. Data is collected through analysis. The analysis technique is used to find out whether this game is following the terms and criteria as a learning medium and how to use the Fun Easy Learn Deutsch game in learning German with materials that are in line with the 2013 curriculum class XI semester 1. The results of the study described that game Fun Easy Learn Deutsch can be used at the beginning of learning as early introduction to initial material and to know the initial knowledge of learners in a fun atmosphere for introducing material in a way to play through mobile phones.

**Keywords :** Game, Learning Media, Language Learning

## HINTERGRUND

Deutsch ist die 11. Sprache, die überall in der Welt eingesetzt. Beim Erlernen von Sprachen müssen nach Wispandono (2012: 216) vier Fähigkeiten erlernt werden: Zuhören, Lesen, Sprechen und Schreiben. Basierend auf der Meinung von Dewi und Budiana (2018: 5), um ein effektives Sprachenlernen zu erreichen, kann es sein, dass ein Lehrer Material nicht immer mündlich vermittelt. Daher brauchen Lehrer Lernmedien als Instrument, das Lernmaterial enthält, das für die zu erreichenden Ziele geeignet ist. Aktive aufnahmebereite Sprachkenntnisse sind im Wesentlichen ein Dekodierungsprozess oder die Fähigkeit, eine von anderen zum Ausdruck gebrachte Sprache zu sprechen, und was unter dem Ausdruck "andere Sprache" zu verstehen ist, ist die Bereitstellung von soliden oder schriftlichen Mitteln sowie die von Nurjamal verpflichtete Rolle der Medienunterrichtshilfe (2011: 131).

Forscher hat eine Referenz in Form eines Lernspiels im Google Play Store auf einem Android-Gerät namens "Fun Easy Learn Deutsch". Eine Anwendung des

Entwicklers Fun Easy Learn, die 2014 veröffentlicht wurde und im Play Store oder App Store heruntergeladen werden kann. Sie enthält Funktionen zum Erlernen von Sprachen, in denen 15 Themen in 140 Unterthemen unterteilt sind. Die Levels in diesem Spiel sind Anfängerlevels, die über die Informationen in den Menüpunkten der Anwendung angezeigt werden kann. Dieses Spiel enthält verschiedene Arten von deutschem Wortschatz, die, wenn auf den Jahr 2013 Lehrplan angepasst, das Material in diesem Spiel beginnt in 11. Klasse. Im Lehrplan 2013 für den Deutschunterricht XI wurde das Thema "Familie" gewählt. Die Art des LernMedien ist sicherlich unterschiedlich, und ein Kurs in den Lernmedien sollte qualifizierte und unterrichtende Medienkriterien sein. Vor dem obigen Hintergrund lautet die Problemformulierung dieser Untersuchung, wie die Verwendung des Mediums "Fun Easy Learn Deutsch" in der Klasse XI Deutsch lernen soll. Der Zweck dieser Studie ist, die Verwendung von Fun Easy Learn Easy Deutsch-Medien im

Unterricht XI zum Erlernen der deutschen Sprache zu beschreiben.

Literaturrecherche im Zusammenhang mit dieser Forschung umfasst Lernmedien, "Fun Easy Learn Deutsch" -Spiel, Sprachenlernen und Lehrplan 2013.

Association of Education and Communication Technology (AECT) begrenzt das Medium für alle Formen verwendet, um Informationen oder Nachrichten zu verteilen. Die von einem Pädagogen im Lernprozess verwendeten Medien werden als Lernmedien bezeichnet (Satrianawati, 2018: 6). In Übereinstimmung mit Gagnes Aussage (in Jalmur, 2016: 3), die zeigte, dass die Medien eine Komponente im Umfeld von Schülern sind, die das Lernen anregen können.

Martin und Briggs (in Sumiharsono und Hasanah, 2017: 10) enthüllten, dass Lernmedien alle Ressourcen enthalten, die für die Kommunikation mit Lernenden erforderlich sind. Diese können Hardware oder Software in Hardware sein.

Die Art der Lernmedien ist ebenfalls unterschiedlich. Basierend auf Brezts Taxonomy (in Jalmur, 2016: 11) werden Medien in 8 Kategorien eingeteilt: (1) Bewegungsaudiovisuelle Medien, (2) Stille audiovisuelle Medien, (3) Pseudobewegungsaudiovisuelle Medien, (4) Bewegungsvisuelle Medien, (5) stille visuelle Medien, (6) Halbbewegungsmedien, (7) Audiomedien und (8) Druckmedien. Darüber hinaus klassifiziert Yudhi (2012: 54) Medien auf der Grundlage menschlicher Sinne, die beim Lernen häufig verwendet werden. Diese Medien werden in vier Gruppen eingeteilt, darunter Audio-, visuelle, audiovisuelle und Multimedia-Medien.

Die Medien sicherlich nicht durch Herkunft gemacht, aber hat seinen Zweck und Funktion, Sadiman (in Jalmur, 2016: 6) erwähnt, die Funktion der Medien, einschließlich:

- a. Messaging klären
- b. Erhöhen Sie den Wunsch zu lernen, damit Lernende entsprechend ihren Fähigkeiten und Interessen lernen und die Passivität beim Selbstlernen überwinden können.
- c. Bewegen Sie sich um den begrenzten Raum, die begrenzte Zeit und die begrenzten Fähigkeiten der Sinne, z. B. um zu große Objekte oder vergangene Ereignisse.
- d. Geben Sie den Lernenden die gleiche Leidenschaft, Wahrnehmung und Erfahrung, um Materialien zu studieren.

Ähnlich wie Sadiman gibt Wina (in Saifudin, 2018: 133) an, dass es die Hauptfunktion von Lernmedien gibt, nämlich:

- a. Erfassen von Ereignissen oder Objekten
- b. Den Wunsch und die Motivation der Schüler zum Lernen kultivieren
- c. Manipulieren Sie bestimmte Objekte, Ereignisse oder Umstände
- d. Die Überwindung der Grenzen der Erfahrung, Klassenräume und eine direkte Interaktion zwischen der Umwelt mit den Schülern führen und die Geschwindigkeit der das Lernen der Schüler kontrollieren.

Lernmedien haben sicherlich Kriterien in ihrer Auswahl. Susilana und Riyana (2009: 70) deuten darauf hin, dass es mehr Kriterien in Lernmedien wählen, einschließlich (1) gemäß den Bedingungen, Einrichtungen und Zeit, (2) wird in der Theorie getestet wurde, nicht wegen der Freude an den Pädagogen auf einem Medien, (3) in Übereinstimmung mit den Lernstilen der Schüler, (4) in Übereinstimmung mit den Merkmalen der Schüler, (5) in Übereinstimmung mit dem zu unterrichtenden Lernmaterial und vor allem (7) in Übereinstimmung mit den Lernzielen erreicht werden.

Nicht nur Kriterien, sondern auch gute Lernmedien müssen die Anforderungen

erfüllen, damit sie effizient eingesetzt werden können. Suyanto (in Sudarwati und Raharjo (Hrsg.), 2018: 58-59) erwähnt die Anforderungen an Lernmedien, zu denen gehören: (1) Sinn und Zweck haben, (2) leicht und praktisch in der Anwendung, (3) interessant und herausfordernd, aber auch sicher, (4) reich an Botschaften und Informationen, (5) erleichtert das Lernen und (6) richtet sich nach dem mentalen Zustand und der Entwicklung des Kindes.

Außerdem lauten nach Simamora (2009: 65) die Anforderungen an gute Lernmedien wie folgt:

- a. Lernmedien sollten in der Lage sein, die Motivation der Schüler zu fördern
- b. Fordern Sie die Schüler auf, sich nicht nur an neues Material zu erinnern, sondern auch an das Gelernte
- c. Fordern Sie die Schüler auf, zu reagieren, sie zum richtigen und korrekten Üben zu ermutigen und Feedback zu geben.

Die Verwendung von Lernmedien nach Arif S. Sadiman (in Munadi, 2012: 208) ist in zwei Bereiche unterteilt, nämlich die Verwendung von Medien im Klassenzimmer und die Verwendung von Medien außerhalb des Klassenzimmers. Die Schritte, die bei der Verwendung von Unterrichtsmedien in Klassenräumen berücksichtigt werden müssen, umfassen:

- a. Educator Vorbereitung: in diesem Stadium bestimmt die Erzieher die Ziele mithilfe von Lernmedien auf das Material im Zusammenhang erreicht werden zusammen mit der Lieferstrategie geliefert werden.
- b. Unterrichtsvorbereitung: Vorbereitung der Unterrichtsausrüstung und der Schüler in Bezug auf Aufgaben. In diesem Fall besteht die Aufgabe darin, dass die Schüler unter anderem aufzeichnen, analysieren, kritisieren, reagieren und folgen können.

- c. Präsentation oder Umsetzung: Wenden Sie die Medien entsprechend ihrer Eigenschaften an.
- d. Folgeschritte und Anwendung: Nach dem Einsatz von Medien ist es notwendig, Lernaktivitäten als Folgeschritte wie Diskussionen oder andere Aufgaben durchzuführen.

Anwar gibt in seinem Buch 'Becoming a Professional Teacher' (2018: 124) an, dass es drei Stufen gibt, in denen Unterrichtsmedien verwendet werden:

- a. Vorbereitung. In dieser Phase führt der Benutzer oder Erzieher die folgenden Schritte aus, wenn er die Medien bedienen möchte: (1) Lesen des Handbuchs und Vorbereiten des Begleitmaterials, (2) Vorbereiten der zur Verwendung der Medien erforderlichen Ausrüstung, (3) Bestimmen des Ziels Medien, können einzeln oder in Gruppen verwendet werden, (4) regeln die Reihenfolge der Verwendung, damit die Schüler Nachrichten auf eine gute und klare Weise empfangen können.
- b. Umsetzung (Präsentation und Abnahme). Versuchen Sie, Dinge zu verhindern, die die Ruhe, Aufmerksamkeit und Konzentration der Schüler beim Umgang mit Medien stören können.
- c. Nachverfolgen. Dies dient dazu, das Verständnis der Schüler für die in den Medien zum Ausdruck zu bringenden Themen zu stärken. Mithilfe von Medienevaluierungsaktivitäten sollte bewertet werden, ob die Lernziele erreicht wurden oder nicht. Formen der Bewertung können ebenfalls variieren, wie Tests, Beobachtungen, Abhilfemaßnahmen, Bereicherung, Schulung oder Bereicherung.

Das Spiel 'Fun Easy Learn Deutsch'

Android-basierte Spieleanwendung Fun Easy Learn Deutsch ist eine Lernspielanwendung zum Erlernen von

Sprachen, in diesem Fall Deutsch. Diese Anwendung besteht aus 15 Themen und 140 Unterthemen. Jedes darin enthaltene Wort wird automatisch in die Muttersprache von Wörtern, phonetischen Transkriptionen und zugehörigen Bildern übersetzt. Dieses Spiel besteht aus drei Schwierigkeitsgraden: Anfänger, Middlestufe und Fortgeschrittene. Dieses Lernspiel Anwendung verwendet das „Spin Categories“ System oder dreht Kategorien, in denen Benutzer zufällig nach ihren Wünschen zwischen Themen wählen können, untergeordneten Themen und Lernspiele, dass Sie spielen möchten. Im Spiel gibt es 7 Arten von Spielen, darunter Entsprechen Worte, Hören und Auswählen, Schreiben von Wörtern, Hören und Schreiben, Auswählen von Bildern, Auswählen wörter laut bilder und Wortschatz. Diese Spieleanwendung erfordert auch keine Internetverbindung, sodass Benutzer frei spielen können, während sie lernen, irgendwo und irgendwann sie wollen.

In Sprachen lernen, werden die Lernenden besser sein, die Sprache zu lernen, wenn sie die Möglichkeit haben, ihr eigenes Lernen zu organisieren (Azies und Alwasilah 1996: 32). Beim Erlernen von Fremdsprachen im Unterricht sollten die Schüler die Möglichkeit haben, eigene Lehrpläne zu erstellen und die Initiative zu ergreifen. Auch wenn es bereits Lehrpläne und Lehrpläne gibt, müssen die Pädagogen kreativ handeln und ihre Lerntechniken abwechslungsreich anwenden (Sumardi (ed), 1996: 28 ).

Kaufmann und Vanderheiden (2009: 152) sagen, dass das Verstehen der Bedeutung und des Werts neuer Übungen und Aktivitäten beim Lernen für die Schüler sehr wichtig ist. Außerdem sagen Krashen und Terrel (in Tarigan, 2009: 52), dass Aktivitäten, die zum Erlernen von Zweit- oder Fremdsprachen führen, sehr wichtig sind, da die Lernenden so viele Informationen oder Beiträge wie möglich

zum Erlernen von Zweitsprachen erhalten müssen, um verstanden zu werden .

## METHODE

Diese Untersuchung ist als qualitative Untersuchung mit der Art der Literaturstudie eingestuft. Nach Moleong (1998) ist qualitative Untersuchung eine Untersuchung, die sehr vollständige und ausgereifte Daten enthält, von denen alles von der Position des Forschers abhängt (in Suharsimi 2013: 24). Außerdem nach Zed (20: 3), Bibliothek-Studie ist eine Reihe von Aktivitäten auf ein Datensammlungsverfahren im Zusammenhang durchgeführt durch Lesen, Aufzeichnen und Verarbeiten von Bibliotheksquellen. Die Datenquellen in dieser Studie stammen aus dem Spiel 'Fun Easy Learn Deutsch'. Nachdem die Forschungsdaten erhalten wurden, werden sie mithilfe der Inhaltsanalyse analysiert.

## ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Die Ergebnisse der Studie ergaben Daten aus dem Spiel Fun Easy Learn Deutsch, nämlich 15 Themen und 144 Unterthemen mit Beschreibungen, wie man 7 Arten von Spielen darin spielt. Danach wird der erste Analyseprozess an das bestehende Material im Spiel mit XI Klasse Grundkompetenz in 2013 Lehrplan angepasst. Aus dieser Analyse wurden die folgenden Themen mit den entsprechenden Unterthemen erhalten, nämlich Die Menschen, Die Äussere Erscheinung, Das Haus, Die Nahrungsmittel, Auswärts Essen und Die Arbeit. Danach wurde es aus den oben genannten 6 Themen erneut auf der Grundlage der Grundkompetenzen nach dem Lehrplan 2013 der Klasse XI Semester 1, nämlich KD 3.2 und 4.2, analysiert und erhielt Themen und Unterthemen Die Menschen (die Familie, die Beziehungen, die Ereignisse des Lebens) und Die Arbeit (die Berufe).

Danach ist der nächste Prozess der Analyse der Eignung des Spiels „Fun Easy Learn Deutsch“ zu wissen, wie ein Lernmedium, welche Medien Art des Lernens umfasst, Medien Kriterien Lernen und Medienanforderungen zu lernen. Die Analyse in dieser Phase basiert auf einer Synthese der Expertentheorien. Die Ergebnisse dieser Analyse ergaben, dass das Spiel Fun Easy Learn Deutsch in die Art der Multimedia-Lernmedien aufgenommen wurde. Dieses Spiel erfüllt auch 6 von 7 Lernmedienkriterien, die den Zielen, dem Lernmaterial, den Merkmalen der Schüler, der Theorie, den Lernstilen der Schüler und der Zugänglichkeit entsprechen verwenden. Für Kriterien, die den Umgebungsbedingungen entsprechen, gilt dies nicht, da dieses Spiel nur verwendet werden kann, wenn elektronische Geräte vorhanden sind. Wenn es an einem Ort ohne elektronische Unterstützungseinrichtungen verwendet wird, ist dies nicht möglich.

## **VORSCHLÄGE**

### **Schlussfolgerung**

Basierend auf der Analyse, erstellt durch den Einsatz des Spiels Fun Easy Learn Deutsch als Lernmedium im Unterricht mit Material, das 2013 dem Lehrplan der deutschen Sprache angepasst wurde, unter Berücksichtigung der Kriterien der Unterrichtsmedien und wie die Medien Verwendung des Lernens im Klassenzimmer wie die folgenden:

1. In der Vorbereitungsphase erklären die Pädagogen den Schülern die Lernziele im Voraus. Die Lernziele müssen den Lernenden im Lernprozess mitgeteilt werden, damit Lernende und Pädagogen gleichermaßen verantwortlich sind und gemeinsam versuchen, dies zu erreichen. Darüber hinaus müssen die Pädagogen medienbezogene Dinge vorbereiten, beispielsweise Aufgaben, die den Schülern nach dem Einsatz von Medien und der Bereitstellung von Material übertragen werden.

2. Die Pädagogen geben bei der Durchführung einen Überblick darüber, was im ersten Semester im Deutschlernen gelernt wird. In dieser ersten Phase können Pädagogen das Spiel Fun Easy Learn Deutsch als Lernmedium verwenden, um Familienmitgliedern einzuführen. weil dieses Spiel mit einem Mobiltelefon verwendet wird, müssen die Pädagogen zunächst erklären, wie es verwendet wird:

- a. Die Schüler werden in die Anwendung Fun Easy Learn Deutsch eingeführt.
- b. Die Schüler werden gebeten, die Anwendung von Google Play oder dem App Store herunterzuladen, oder die Schüler können die Anwendung über die Anwendung "Teilen" für diejenigen, die sie haben, mit Konzepten wie Bluetooth oder Dateifreigabe herunterladen. Für Studierende, die nicht bringen oder nicht ein Handy haben, sie zusammen mit ihren Kollegen verwenden können.
- c. Die Lernenden installieren die Anwendung Fun Easy Learn Deutsch auf ihren Mobiltelefonen.
- d. Die Pädagogen erklären den Umgang damit, indem sie zunächst ein Thema für das zu untersuchende Material auswählen, Unterthemen auswählen und dann die Schüler anweisen, das Spiel zu spielen, von welchem Spieltyp sie zuerst ausgehen.
- e. Dann wird die Anwendung ausgeführt. Da im ersten Semester der Klasse XI das Material über Familienangelegenheiten unterrichtet wird, weist die Erzieherin die Schüler an, zuerst das Thema "Die Menschen" und dann das Unterthema "Die Familie" zu wählen. Danach wählen Wortschatz (Vokabular) als Ausgangsmaterial, die



Familienmitglieder enthält. Danach können die Pädagogen auswählen, welche Spiele als Nächstes gespielt werden sollen. In diesem Fall ist es besser, wenn das Spiel in einem großen Klassenmaßstab verwendet wird, im Voraus die Reihenfolge zu bestimmen, in der die Spieltypen von Typ eins bis sechs gespielt werden. Dies liegt daran, dass die Anzahl der Benutzer groß ist und dass ihre Verwendung effektiver, organisierter und systematischer ist.

- f. Nachdem ein Unterthema gespielt wurde, können die Pädagogen sofort mit dem nächsten Unterthema fortfahren oder eine Frage- und Antwortsitzung abhalten, Diskussionen führen oder anderes Material hinzufügen, um den Materialmangel zu ergänzen.
- g. Um die anfänglichen Kenntnisse der Schüler herauszufinden, können die Pädagogen die Schüler auffordern, alle Arten von Spielen in diesen Unterthemen zu spielen, und die endgültige Punktzahl kann aufgezeichnet werden, und die Pädagogen können herausfinden, wie hoch die anfänglichen Kenntnisse der Schüler und am Ende sind herauszufinden, welche Schüler beim Erlernen der deutschen Sprache besondere Aufmerksamkeit benötigen und welche nicht.
3. Dieses Spiel kann somit als eine Form einer materiellen Überprüfung oder als eine Vertiefung des Materials, das gegeben wurde, oder als ein Mittel zum Spielen während des Lernens gespielt werden.
4. Fortgeschrittene Phasen, die durchgeführt werden, um ein vollständigeres Material bereitzustellen, oder als weitere Phase des Lernprozesses und als

Maßnahme, um das Verständnis der Schüler für das Material zu stärken, das durch das Medium der Spiele Fun Easy Learn Deutsch vermittelt wurde. Diese Phase kann durch Bereitstellung weiterer Erklärungen, Zuweisung von Aufgaben, Diskussionsaktivitäten oder Evaluierungsaktivitäten erfolgen.

### **Vorschlag**

Basierend auf den Ergebnissen der Studie und den Schlussfolgerungen hat der Forscher einen Vorschlag, dass zusätzlich zur Verwendung dieses Spiels beim Lernen andere Lehrbücher beigelegt werden sollten. Bei der Verwendung beim Lernen müssen die Pädagogen aufpassen und sie beaufsichtigen, damit die Schüler das Spiel mit ihrem Handy ausführen können, anstatt es für andere Zwecke zu verwenden.

### **BIBLIOGRAPHIE**

Alles Klar!. 2017. *5 fakta unik bahasa jerman* (Online). <https://allesklar.id/5-fakta-bahasa-jerman/> diakses pada 15 Februari 2019.

Anwar, Muhammad. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenamedia.

Ariani, Niken., Haryanto, Dany. 2010. *PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DI SEKOLAH: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Bedowi, Ahmad. 2015. *Management sekolah efektif: Pengalaman sekolah kusuma bangsa*. Jakarta: PT Pustaka Alfabet.

Darmadi. 2018. *Asyiknya belajar sambil bermain: Menelisik Nilai-nilai permainan edukatif dan manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan*. Lampung: Guepedia

Dewi, Putri., Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar*

dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran. Malang: UB Press.

Eriyanto. 2011. *Analisis isi: Pengantar metodologi untuk penelitian ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Fitrah, Muhammad dan Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian kualitatif, tindakan kelas dan studi kasus*. Sukabumi: CV jejak.

Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamzah, Amir. 2019. *PTK Tematik Integratif Kajian Teori dan Praktik, Dilengkapi Contoh PTK SD, SMP, dan SMA Sesuai Kurikulum 2013*. Batu: Literasi Nusantara

Hariwijaya. 2017. *Metodologi dan Teknik Penulisan Skripsi, Tesis & Disertasi*. Yogyakarta: Elmatara.

Hidayati, Nurul dan Somad, Adi.A (ed). 2007. *Bahasa Indonesia untuk sekolah menengah kejuruan tingkat semenjana*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Hidayanto, Akhmad., Destyanto, Rahmawan., Iman, Rizky. 2018. *Bermain Untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai media pembelajaran yang efektif*. Yogyakarta: LeutikaPrio.

Hitzler, Sebastian., Zuern, Birgit., Trautwein, Friedrich. 2011. *Planspiele - Qualität und Innovation: Neue Ansätze aus Theorie und Praxis*. Norderstedt: Books und Demand GmbH.

Ibrohim, Asori. 2018. *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS: Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*. Yogyakarta: LeutikaPrio

Izzan, Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung.

Jalmur, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kufmann, Susan., dkk (ed). 2009. *Fortbildung für Kursleitende Deutsch als Zweitsprache, Volume 4*. Hueber Verlag.

Lapau, Buchari. 2012. *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dengan model pembelajaran, Strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Lismina. 2017. *Pengembangan kurikulum*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.

Munir. 2012. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nai, Firmina A. 2017. *Teori belajar dan pembelajaran implementasinya dalam pembelajaran bahasa indonesia di SMP, SMA, dan SMK*. Yogyakarta: deepublish.

Rahayu, Endang Muji. 2018. *Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar seni music pada materi notasi balok melalui pemanfaatan alat peraga lambing not dan tanda diam dalam permainan music esambel bagi siswa kelas viii-a SMP batik Surakarta semester 2 tahun pelajaran 2016/2017*. Jurnal Empirisme ed.24, vol 6, hal 107-115.

Rohani, Seri., Janan, Dahlia. 2012. *Terampil Berbahasa*. Malaysia: PTS Publications & Distributors Sdn Bhd.

Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan KTSP*. Jakarta: Prenamedia Group.

- Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shobirin, Ma'as. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Simamora, Roymond. 2009. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Solak, Ekrem. 2016. *Teaching Language Skills For Prosepective English Teachers*. Ankara: Pelikan Tip.
- Soetomo. 1993. *Dasar-dasar interaksi belajar mengajar*. Surabaya: Usana Offset Printing
- Sudarwati, Emi., Rahardjo, Yonathan (ed). 2018. *Keterampilan guru abad 21*. Bojonegoro: Praktek mandiri.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sumiharsono, Rudy., Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Saifuddin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish
- Syarifuddin, Ahmad. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative: Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jurnal
- TA'BID Vol.16 no.1 edisi Juni. fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. 2007a. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Intima.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. 2007b. *ILMU DAN APLIKASI PENDIDIKAN bagian 3: Pendidikan Disiplin Ilmu*. Bandung: IMTIMA
- Wicaksono Andri., dkk. 2015. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Wispondono, Moch. 2018. *Buku Ajar Menguk Kemampuan Pekerja Migran*. Sleman: Deepublish.
- Zakky. 2018. *Pengertian analisis menurut para ahli, KBBI, dan secara umum*. (Online). <https://www.zonareferensi.com/pengertian-analisis-menurut-para-ahli-dan-secara-umum/> diakses pada 15 Februari 2019.
- Zainiyati, Husniyatus S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Konsep dan Aplikasi pada pembelajaran agama islam*. Jakarta: Kencana.
- Zed, Mestika. 2008. *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.